

EUROPE

유럽 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF EUROPE

한국콘텐츠진흥원
유럽사무소



kocca KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY



주간 심층이슈

『영국 창조미디어산업 필요 역량(Skills) 분석 II』

◎ 작성취지

- 지난 『영국 창조미디어산업 필요 역량(Skills)분석 I』보고서가 영국의 창조미디어산업 전반의 고용 구조의 특성 및 교육훈련 구조에 대해 조사에 초점을 맞췄다면, 본 보고서는 창조미디어산업 섹터 중 TV 방송, 영화, 애니메이션 3가지 주요 섹터에서의 인력 수급 현황 및 숙련 격차 현황 등을 분석함으로써, 현재 상기 섹터 내 필요 역량(Skills)에 대한 이해를 도모하고자 함.
- 2011년 발간된 Sector Skills Council의 <Sector Skills Assessment for the Creative Media Industries in the UK>를 토대로 정리 및 분석
 ※ 작성자 : 옥주원 (위릭대학 문화산업 박사과정)

◎ 작성순서

1. 「TV 방송, 영화, 애니메이션 섹터 개괄」
2. 「해당 섹터 인력 공급 (Skills Supply) 현황」
3. 「해당 섹터의 인력 부족 (Skills Shortage) 현황」
4. 「해당 섹터의 숙련 격차 (Skills Gap) 현황」
5. 「제안/시사점- 해당 섹터 내 필요 역량을 중심으로」

◎ 용어 정의

- Inward investment film(대내투자 영화): 해외 자본에 의해 기획되어 자국 내에서 제작 혹은 촬영되는 모든 영화
- HE (Higher Education) : 영국 고등교육 시스템
- FE (Further Education) : 영국 평생(직업)교육 시스템
- 다중숙련(multi-skilling) 역량: 다양한 기술 플랫폼을 이해하고, 서로 다른 플랫폼들이 콘텐츠 개발 및 디지털 워크 플로우에 미치는 영향을 파악하며, 사내/외에 걸쳐 있는 여러 창조적/기술적 팀들과 협력할 수 있는 역량.
- 숙련 격차 (Skills Gap) : 숙련 격차란 회사가 필요로 하는 역량(skill)과 구성원들이 갖고 있는 역량 간에 존재하는 차이(gap)를 뜻함.

1. 『TV 방송, 영화, 애니메이션 섹터 개괄』

■ TV 방송 섹터 개괄

○ 창조미디어산업 내 주요 섹터

- 창조미디어산업 내 가장 큰 비중을 차지하는 섹터 중 하나인 TV 방송 섹터는 TV 방송사업자(지상파, 디지털, 위성, 케이블 방송 포함), 독립 TV 프로그램 제작, 배급 및 VOD(주문형 비디오), 쌍방향 TV(Interactive Television)로 구성되어 있음.
- 2009년 Skillset 고용 통계(출처: Skillset (2009) Employment Census)에 따르면 현재 5만 명 정도의 인력이 TV 방송 섹터에 고용되어 있음.
- 이 중 43%의 인력이 독립 TV 프로그램 제작 부문에 종사하고 있고, 케이블 TV 부문에 31%, 위성 TV 부문에 25%가 종사함.

○ TV 방송 섹터의 창조미디어산업 내 위상 강화의 요인

- 사용자 제작 콘텐츠(user generated content)가 방송 섹터를 위협하는 상황에서 HD, 쌍방향, 온라인 TV 등의 혁신과 전문성을 배가한 콘텐츠 개발에 성공적임.
- 디지털 TV 채널의 확대로 독립 제작 부문의 시장이 확대되고 있는 상황임.
- 런던 이외 지역에서도 TV 방송 섹터의 성과를 높이기 위한 정부 규제 및 정책적 노력이 수반되고 있음.
- 지역 TV 방송의 발전
- 3DTV 상승세

○ TV 방송 섹터 업체 현황

- Skillset 2010 Company Database 자료에 따르면, TV 섹터 내에는 1,250개의 사업체가 있는 것으로 조사되었음.
- 이 중 350개 업체가 TV 방송사업자 부문에 속하고, 850개 업체가 독립 TV 프로그램 제작 부문에 해당.
- 독립 TV 프로그램 제작 부문은 주로 소규모 업체들로 구성되어 있음. 관련 업체 가운데 85%에 이르는 업체들이 직원 수 50명 이하의 기업임.
(출처: Skills Review: A Skills Review for the TV and Radio Sector: A Report for Skillset, Ofcom and BTRC (May 2009))

○ TV 방송사업자(Broadcast TV) 현황

- 3만 4천명이 TV 방송사업자 부문에 종사하고 있으며, 공영방송(Public Service Broadcasters) 중에서는 BBC가 최대 고용주이자 제작자임.
- 이 중 8개가 지상파 업체임.(BBC, ITV, Channel 4, Five, S4C, STV, UTV, Channel Television)
- 경제 위기로 인한 정부 재정 긴축으로 공영방송 업체들이 상당한 타격을 받을 전망이다.
- 예를 들어, BBC의 경우, 정부가 32개국 언어로 방송되는 월드서비스 방송프로그램 중 현재 5개 프로그램을 (마케도니아, 알바니아, 세르비아 방송 및 카리브 해 지역 영어 방송, 아프리카 지역 포르투갈어 방송) 폐지했고, 2014년부터는 해당 프로그램 관련 정부 지원을 전면 중단함. 그 결과 BBC는 추후 3년에 걸쳐 2,400명의 월드서비스 직원 중 650명을 감원할 계획이라고 발표했음. 또한 BBC는 이번 프로그램 축소로 1억 8천만 명의 시청(및 청취)자 가운데 3천만 명이 줄어들 것이라고 전망했음.

(출처: BBC News, *BBC World Service cuts outlined to staff*, 26 January 2011)

- 다른 창조미디어산업 섹터와 마찬가지로 TV 방송사업자 부문 역시 프리랜스 노동에 대한 높은 의존도 및 단기 계약 구조를 보임.
- 전체 TV 섹터의 28%의 인력이 프리랜스 노동자이며, 이 중 독립 제작 부문은 44%로 높은 프리랜스 노동 비중을, 케이블과 위성 TV 부문은 11%로 상대적으로 낮은 프리랜스 노동 비중을 보임. (출처: Skillset (2009) Employment Census).
- 2008년 Skillset 창조미디어산업 인력 조사 자료에 따르면 전체 TV 섹터 인력의 71%가 학위를 소지하고 있는 등 고학력자 비율이 높음.

○ TV 방송 섹터 업체 분포 현황

- TV 방송 섹터 전체의 66% 업체가 런던에 기반하고 있음.
- 런던 내에서도 남서부 지역에 TV 방송 업체들이 집중해 있음. (출처: Creative clusters and innovation: Putting creativity on the map, NESTA, Nov. 2010)
- 런던 이외의 지역으로는 영국 북서부 지역에 전체 인력의 10%가 분포하고, 글라스고, 카디프, 브리스톨, 버밍엄, 리즈, 리버풀 등 도시에 업체들이 집중해 있음.

■ 영화 섹터 개괄

○ 높은 노동 강도에도 불구하고 높은 인력 다양성

- 영화 섹터는 창조미디어산업 다른 섹터와 비교했을 때, 여성, 인종적 소수자 등의 비율을 기준으로 하는 인력 다양성이 높은 편임. 예) 영화 제작 인력의 41%가 여성 (출처: Skillset (2009) Employment Census)
- 이는 영화 섹터가 상대적으로 높은 노동 강도 및 장시간 노동을 요하는 섹터임을 고려했을 때 이례적임.
- 영국 전체 영화 섹터 종사자 중 43%가 평균 노동시간을 어림잡았을 때, 일일 노동시간이 11-12시간에 달한다고 밝힘.

○ 영화 섹터 업체 현황

- Skillset 2010 Company Database 자료에 따르면 영화 섹터 내에는 500여 개의 사업체가 있는 것으로 조사되었음.
- 이 중 250개 업체가 영화 제작 부문에 속하고, 150개 업체가 극장업, 100개 업체가 배급업에 해당.
- 업계 종사자들은 영국이 VFX(Visual Effects)나 연기력 수준, 기술 수준(카메라, 사운드, 조명, 세트 디자인 등) 등에 있어서 세계적인 경쟁력을 가지고 있다고 자부함.

○ 영화 섹터 업체 분포 현황

- 최근 NESTA에서 조사한 바에 따르면, 영화 관련 업체들의 창조산업 클러스터(creative clusters)가 런던, 맨체스터, 버밍엄, 브라이튼, 브리스톨, 글래스고를 중심으로 형성되어 있음.
(출처: Creative clusters and innovation: Putting creativity on the map, NESTA, Nov. 2010)

○ 2009년 영화 섹터 실적

- 전반적인 경기 침체에도 불구하고, 2009년 영국 영화 섹터는 놀라운 실적 달성.

- 2009년 관객 수 1억 7천 4백만 명으로 집계됨. (1971년 이후 두 번째로 높은 기록)
- 2009년 박스 오피스 9억 4천 4백만 파운드 기록.
- 해리 포터와 죽음의 성물, 로빈 후드, 걸리버 여행기, 타이탄 등 대내투자 영화들이(inward investment films) 활발하게 제작됨.
- 대내투자 영화 제작비의 영국 내 지출분은 7억 5천 3백만 파운드로 역대 최고치를 기록했음.
- 전체 영화 제작비의 영국 내 지출분은 9억 5천 7백만 파운드를 기록함으로써 2003년 이후 두 번째로 높은 실적 달성.
- 이러한 섹터 전반의 선전에도 불구하고, 국내자본 영화의 경우 투자처를 찾지 못해 예산을 줄여야 하는 등 상황이 좋지 않았음.
- 공동제작 영화(Co-productions)의 경우 각종 규제 환경 및 경기 침체로 인해 가장 타격을 많이 받았음. 2009년 만들어진 공동제작 영화는 단 22편뿐이며, 관련 제작비 영국 내 지출분은 3천 5백만 파운드였음.

○ 영화 섹터 내 인력 구조의 불안정성과 열악한 교육훈련 환경

- 프리랜스 노동력 의존도가 상당히 높음. 2009년 자료에 따르면 전체 인력 중 89%가 프리랜스 노동 형태임. (출처: Skillset (2009) Employment Census)
- 이와 맞물려, 전체 인력의 85%가 지난 1년 간 어떠한 종류의 교육훈련도 받지 못했다는 것이 2008년 조사에서 밝혀짐. (출처: Skillset/UK Film Council (2008) Feature Film Production Workforce Survey)

■ 애니메이션 섹터 개괄

○ 애니메이션 섹터 인력 및 업체 현황 및 분포

- 애니메이션 섹터 종사자는 4천 3백 명 정도로 이 중 46%가 프리랜스 노동 형태임. (출처: Skillset (2009) Employment Census)
- 관련 인력의 20%는 런던에 기반하고 있음.
- 특징적인 것은 웨일즈(9%)와 스코틀랜드(12%) 지역에도 상당한 정도의 클러스터가 형성되어 있다는 점.
- Skillset 2010 Company Database 자료에 따르면 애니메이션 섹터 내에는 600여 개의 사업체가 있는 것으로 조사되었음.
- 이 중 대다수가 직원 수가 50명 이하의 소규모 업체들임.

○ 애니메이션 섹터의 타 섹터와의 강한 연계성 및 외부 경쟁 환경

- 많은 이들이 영국의 애니메이션이라 하면 스톱모션 애니메이션의 명가 아드만 스튜디오(Aardman Animation)만을 떠올리지만, 실제 애니메이션 섹터는 창조미디어산업 내 다른 섹터와의 강한 연계성 속에 성장하는 섹터임.
- 많은 애니메이터들이 Double Negative, Framestore, MPC와 같은 VFX(Visual Effects) 업체에서 일하거나 대규모 컴퓨터 게임 콘텐츠 제작사에서 일함.
- 이렇듯 애니메이션 섹터가 TV, VFX(Visual Effects), 게임 등의 타 섹터에 의존도가 강하다는 것은 타 섹터의 부침에 민감하게 영향을 받는다는 것을 의미함.
- 또한 최근 중국, 한국, 싱가포르 등이 저예산으로 고품질의 콘텐츠를 생산해 내기 시작하면서 국제 경쟁이 치열해지고 있으며, 캐나다와 같은 국가들이 세금혜택을 무기로 경쟁력을 강화해 영국의 애니메이션 섹터에 영향을 주는 상황임.

○ 2009년 애니메이션 섹터 실적

- 2009년 영국 애니메이션 업계는 전체 191시간, 1억 2백만 파운드에 달하는 애니메이션을 제작(공동제작 포함).
- 2009년 현재 미국(330시간), 캐나다(382시간), 프랑스(259시간) 등에는 뒤져 있지만, 자국 전년도 대비 큰 성과로 볼 수 있음.
(출처: Screen Digest 통계, “The Global Animation Industry: facts and stats.” in IMAGINE Nov/Dec 2009)

○ 시장 변화 및 외부 조건의 영향

- CG 애니메이션(computer generated animation)의 성장은 시장을 확대함.
- 그러나 동시에 참신함과 혁신에 대한 요구가 스톱모션 애니메이션의 부활로 나타나기도 함.
- 대표적인 사례로 Fantastic Mr. Fox와 팀 버튼 감독의 Frankenweenie가 영국에서 촬영되었음.
- 하지만 아동용 프로그램 광고 규제 도입으로 방송 광고 수입이 떨어지면서, 애니메이션 섹터 내 방송사로부터 수주 건수가 줄어들었음. (출처: Ofcom and Pact)
- 실제 2009년 기준으로, 과거 5년간 영국 내 애니메이션 제작은 반 이상 줄었음. (출처: BBC News, *UK animation under threat*, 28 August 2009 방송분)

○ 애니메이션 섹터 내 소규모 업체들

- 창조성, 독창성, 혁신성으로 무장한 소규모 업체들은 방송 및 광고 산업과 연

계해서 발전하고 있으며, cross-platform 환경을 십분 이용하면서 유럽 시장을 공략하고 있음.

- Blue Zoo, Passion Pictures, Studio AKA 등의 업체는 고유의 예술적 감각을 기반으로 음반 프로모, 광고, TV 방송 Ident 등의 시장에서 국제적인 경쟁력을 보이고 있음.
- 이러한 소규모 업체들은 직원 수는 적지만, 영국의 전략적으로 중요한 산업인 광고업과 긴밀하게 연계되어 있어 그 중요성이 더함.

○ 업계 동향 변화 및 필요 인력과 기술

- 업계의 특성상, 고도의 기술을 보유한 전문 인력, 유연한 인력을 필요로 함.
- 현재 아웃소싱의 증가로 애니메이터들에 대한 시장 수요는 낮아졌으나, 사전 제작 아티스트, 제작자, 기술 감독 등에 대한 수요는 증가.
- 소프트웨어 개발 및 핵심 비즈니스 역량(고객과 브리프 공동 개발 등 고객 관리 역량, 재무 관리 및 마케팅) 등의 기술에 대한 필요가 높아지는 추세.
- 이러한 기술은 특히 재정난으로 인해 TV 방송 수주와 같이 큰 프로젝트가 줄어드는 상황을 고려했을 때, 섹터 차원에서 절실하게 요구됨.

2. 『해당 섹터 인력 공급 (Skills Supply) 현황』

■ TV 방송 섹터 인력 공급 현황

○ HE(고등교육) 프로그램

- 2008/2009년(academic year) 1년 간 조사 결과에 따르면 HE 수준에서 6,020개의 TV 방송 관련 교육과정¹⁾이 있고, 학생 수는 풀타임, 파트타임을 모두 포함해서 125,152명으로 집계.
- 해당 기간 동안 40,193명이 TV 방송 관련 학위를 취득함.

○ FE(직업교육) 프로그램

- 2008/2009(academic year) 1년 간 조사 결과에 따르면, 잉글랜드 지역에 한해, FE 수준에서 TV 방송 섹터와 연관된 교육 목적을 가진 프로그램은 756개였음.
- 상기 프로그램의 학생 수는 312,488명으로 집계됨.
- 이는 창조미디어산업 내 영화 섹터 다음으로 많은 수입.

○ 사설 기관 교육프로그램

- 25개의 업체가 TV 방송 섹터와 연계된 교육과정을 제공하는 것으로 조사됨.
- 사설 기관에 의한 전체 프로그램 수는 560여 개임.
- 대부분 프로그램들이 방송 저널리즘, 방송영상 대본, 프로젝트 관리(특히 매니지먼트 및 리더십 관련) 등의 영역을 포함하고 있음.
- 특수한 기술 관련해서는 TV 프로그램 피칭 능력, 프로젝트 및 콘텐츠 개발, 후반작업 워크플로우 관리 능력 등이 인기 있는 주제임.

○ TV 섹터 인력 내 교육훈련에 대한 요구

- 2008년 Skillset Creative Media Workforce 조사에 따르면 50% 이상의 응답자들이 교육훈련이 필요하다고 함.
- 가장 필요한 교육훈련 내용으로는 편집 기술(응답자 중 11%), 업계에 특수한 소프트웨어 교육(16%), 제작(10%), 촬영(8%)으로 조사되었음.

○ TV 방송 섹터 내 교육훈련 현황 개괄

- 2010년 Skillset Creative Media Employer 조사 자료에 따르면, 전체 TV 방송 섹터 사용자 중 **63%**가 직원들을 위해 교육훈련을 지원했다고 밝혔음.
- 이는 창조미디어산업 평균인 45%에 비해 높은 수치.
- 섹터 내 각 부문 간 약간의 차이를 보이는데, TV 방송사업자 (지상파, 케이블, 위성, 배급 포함)의 경우 69%가 교육훈련을 지원했으며, TV 프로그램 제작 회사는 60%로 조사됨.
- 프리랜스 노동력을 사용한 업체의 76%가 그들에게도 교육훈련 기회를 주었다고 답함.
- **33%**의 사용자들이 차년도 교육훈련 지원 계획을 가지고 있음.
- 차년도 교육훈련 지원 계획은 하부 부문별로 큰 차이를 보이는데, TV 방송사업자의 경우 52%, TV 프로그램 제작사의 경우 23%라고 응답함.
- 그러나 향후 교육훈련 계획에 있어 섹터 전반적으로 창조미디어산업 평균인 18% 보다 월등히 높은 수치를 보임.

■ 영화 섹터 인력 공급 현황

○ HE(고등교육) 프로그램

- 2008/2009년(academic year) 1년 간 조사 결과에 따르면 HE 수준에서 6,414개의 영화 관련 교육과정이 있고, 학생 수는 풀타임, 파트타임을 모두 포함해서

128,539명으로 집계.

- 해당 기간 동안 41,328명이 영화 관련 학위를 취득함.

○ FE(직업교육) 프로그램

- 2008/2009(academic year) 1년 간 조사 결과에 따르면, 잉글랜드 지역에 한해, FE 수준에서 영화 섹터와 연관된 교육 목적을 가진 프로그램은 757개였음.
- 상기 프로그램의 학생 수는 318,988명으로 집계됨.
- 이는 창조미디어산업 내 섹터 중 최고 수치임.

○ 사설 기관 교육프로그램

- 42개의 업체가 영화 섹터와 연계된 교육과정을 제공하는 것으로 조사됨.
- 사설 기관에 의한 전체 프로그램 수는 650여 개임.
- 대부분 프로그램들이 촬영, 영화음악 저작권, 프로젝트 관리 및 리더십 역량 개발 등의 주제를 포함하고 있음.
- 특수한 기술 관련해서는 미술 감독들을 위한 디자인 기술, Adobe와 Apple 제품 사용 능력, 영화 아카이빙 등이 인기 있는 주제임.

■ 애니메이션 섹터 인력 공급 현황

○ HE(고등교육) 프로그램

- 2008/2009년(academic year) 1년 간 조사 결과에 따르면 HE 수준에서 1,049개의 애니메이션 관련 교육과정이 있고, 학생 수는 풀타임, 파트타임을 모두 포함해서 22,789명으로 집계.
- 해당 기간 동안 6,896명이 애니메이션 관련 학위를 취득함.

○ FE(직업교육) 프로그램

- 2008/2009(academic year) 1년 간 조사 결과에 따르면, 잉글랜드 지역에 한해, FE 수준에서 애니메이션 섹터와 연관된 교육 목적을 언급한 과정을 이수하고 있는 학생 수는 2,341명으로 집계됨.

○ 사설 기관 교육프로그램

- 11개의 업체가 애니메이션 섹터와 연계된 교육과정을 제공하는 것으로 조사됨.
- 사설 기관에 의한 전체 프로그램 수는 55개임.

- 대부분 프로그램들이 2D/3D 애니메이션, 스톱모션, 컴퓨터 영화촬영기법 등의 내용을 포함하고 있음.
- 특수한 기술 관련해서는 Adobe After Effects Suite 교육, Maya, XSI, Cinema 4D와 같은 응용 프로그램, 특수 효과, Newtek light wave, 3D 맥스 강좌 등이 인기 있는 주제임.

3. 『해당 섹터의 인력 부족 (Skills Shortage) 현황』

■ TV 방송 섹터 인력 부족 현황

○ 2010년 채용 현황

- Skillset의 2010년도 창조미디어산업 사용자 설문결과에 따르면, 32%에 달하는 업체들이 현재 인력 공백이 있다고 답함.
- 이중 **31%**는 인력 채용에 어려움을 겪고 있다고 답함.
- 부문별로는 TV 방송사업자의 22%, TV 프로그램 제작 회사의 42%가 인력 채용의 어려움을 겪고 있음.
- TV 방송 섹터에서 인력 채용의 어려움을 호소한 비율은 창조미디어산업 전체 평균에 비해서는 상대적으로 낮음. (전체 평균: 46%)
- 인력수급에 특히 어려움을 겪고 있는 분야는 제작(38%)임.

○ 인력 부족이 심각한 분야

- 인력 부족 심각한 기술 영역은 리더십 및 매니지먼트(32%), 창조적 재능(23%), 영업 및 마케팅(22%), 다중숙련(multi-skilling 20%) 분야임.
- 또한 섹터에 특수한 소프트웨어 패키지 사용 능력을 보유한 인력과 관련해서 19%가 수급의 어려움을 호소함.

○ 섹터 내 인력 부족 특징 분석

- 특수효과 기술 관련 인력 부족 (영화 섹터에서도 나타나는 현상임)
- 독립 제작 업체들에 한해 특히 리더십 및 매니지먼트 역량이 부족한 것으로 밝혀짐. 해당 부문 13%의 인력이 관련 교육훈련이 필요하다고 응답함. (출처: Skillset (2008) Creative Media Workforce Survey)
- 기업 임원급의 경우, 매니지먼트 및 리더십 역량을 포함한 고급 비즈니스 역량을 갖춘 인력이 부족한 것으로 드러남.
- 업계 고용된 인력 뿐 아니라 프리랜스 노동자의 경우에도, 기업가 정신 (entrepreneurial skills)과 자신감이 부족한 것으로 조사됨.

- 특히 과거 정리해고로 인해 프리랜스로 돌아선 인력군에서 위와 같은 현상이 강하게 발견됨.
- 관련 분야 교육과정 졸업생 중 바로 업계에 진입한 인력의 경우, 저널리즘 관련 능력 보유 인력은 수급이 원활한데 비해, TV 드라마 개발 능력 보유 인력이 부족한 것으로 나타남.

■ 영화 섹터 인력 부족 현황

○ 2010년 채용 현황

- Skillset의 2010년도 창조미디어산업 사용자 설문결과에 따르면, 영화 관련 업체 중 15%가 현재 인력 공백이 있다고 답함.
- 이는 창조미디어산업 전체 평균과 같음.
- 하지만 이중 인력 채용에 어려움을 겪고 있다고 답한 사용자는 거의 없음. (참고로, 창조미디어산업 전체 사용주의 46%가 인력 채용에 어려움이 있다고 답함.)
- 섹터 내 인력수급에 어려움을 겪고 있는 분야는 Creative Development 관련 임.

○ 인력 부족이 지적된 분야

- 잉글랜드 지역의 사용자들이 인력부족을 느끼는 분야는 리더십 및 매니지먼트(55%), 영업 및 마케팅(35%)로 조사됨.

○ 섹터 내 교육훈련 현황 및 특징

- 2008년 Skillset/UK Film Council Feature Film Production Workforce 설문조사 결과에 따르면, 영화 제작 부문에서 가장 많이 시행하는 교육훈련은 응급처치/보건 및 안전 교육으로 조사되었음.
- 2008년 조사 시점에서 지난 1년 간 교육훈련을 받았던 영화 제작 부문 인력 중 17%가 위와 같은 응급처치/보건 및 안전 교육을 받았다고 응답함.
- 다른 기술 관련해서는, 영화미술/디자인(12%), 촬영(12%) 등의 교육을 받았다고 응답함.
- 전반적으로 정규직에 비해 프리랜스 노동자에 대한 교육훈련 지원이 부족한 것으로 나타남.
- 이는 상대적으로 정규직 교육훈련에 대한 기업의 책임을 규제하는 의무사항들이 존재하기 때문임.

- 또한 비즈니스 관리 등 일반적인 매니지먼트 기술 교육 대상이 주로 정규직이기 때문이다.
- 반면 특수 기술 관련한 교육훈련 경험은 정규직과 프리랜스 노동자 사이에 거의 같은 비율을 보임.
- 전체 영화 제작 부문 종사자 중 52%가 미래 교육훈련이 필요하다고 응답함.
- 이 중 19%는 재무, 리더십 및 매니지먼트, 마케팅 등 핵심 비즈니스 역량 교육을 기대한다고 응답함.
- 프리랜스 노동자의 경우, 최근 이러한 핵심 비즈니스 역량 교육을 받은 인력 비율에 비해 미래에 관련 역량 교육을 받기를 원한다고 답한 비율이 훨씬 높음.

■ 애니메이션 섹터 인력 부족 현황

○ 2010년 채용 현황

- Skillset의 2010년도 창조미디어산업 사용자 설문결과에 따르면, 애니메이션 관련 업체 중 **21%가 현재 인력 공백**이 있다고 답함.
- 이는 창조미디어산업 전체 평균 15%보다 높음.
- 하지만 이중 **인력 채용에 어려움을 겪고 있다고** 답한 사용자는 **51%**에 달함. 이 또한 창조미디어산업 전체 평균 **46%** 보다 높음.
- 섹터 내 인력수급에 어려움을 겪고 있는 분야는 애니메이터, 미술 및 디자인, Creative Development, 비즈니스 매니지먼트 관련임.

○ 인력부족이 심각한 분야

- 사용자들이 인력부족의 심각성을 지적한 분야는 섹터에 특수한 소프트웨어 패키지 사용 능력(27%), 다중숙련(multi-skilling 25%), 재정관리(24%), 리더십 및 매니지먼트(23%), 영업 및 마케팅(21%) 등의 역량 부문임.

○ 채용이 어려운 인력

- 특정 직무에 필요한 인력 채용의 어려움을 반드시 섹터 내 인력 부족(skill shortages) 현상으로 분석할 수 있는 것은 아니지만, 현재 섹터 내 제작자 및 제작보(assistant producer)급 인력 채용에 어려움이 있는 것으로 조사되었음. (출처: Skillset (2008) Creative Media Workforce Survey; Skillset (2005) Survey of the Audio Visual Industries' Workforce)

4. 『해당 섹터의 숙련 격차 (Skills Gap) 현황』

■ TV 방송 섹터 숙련 격차 현황

○ 창조미디어산업 전체 대비 TV 방송 섹터 숙련 격차(Skills Gap) 현황

- Skillset의 2010년도 창조미디어산업 사용자 설문결과에 따르면, **32%**의 업체들이 현존하는 노동력에 숙련 격차가 있다고 답함.
- 이는 전체 창조미디어산업 평균 27% 보다 약간 높은 것으로 드러남.
- TV 방송 섹터 내 하부 부문별로 숙련 격차가 있다고 답한 비율은 큰 차이가 없는 것으로 조사됨.

○ 숙련 격차(Skills Gap)가 두드러진 역량 분야

- 숙련 격차가 가장 많이 나타나는 역량 분야들로는, 리더십 및 매니지먼트(53%), 영업 및 마케팅(53%), 창조적 재능(40%), 섹터에 특수한 소프트웨어 패키지 사용 능력(32%), 기술(32%) 등이 꼽힘.
- 이 중 “기술” 분야 중에서는 편집, TV/비디오 제작, 촬영, 사운드 등이 숙련 격차가 나타나는 부문으로 조사됨.
- 프리랜스 인력군 내에서도 비슷한 조사 결과가 나왔음.
- 프리랜스 인력군 내의 숙련 격차가 많이 나타나는 역량 분야들로는, 영업 및 마케팅(36%), 섹터에 특수한 소프트웨어 패키지 사용 능력(32%), 리더십 및 매니지먼트(30%), 창조적 재능(29%), 기술(38%)등이 꼽힘.
- 이 중 “기술” 분야 중에서 숙련 격차가 나타나는 부문으로는 편집, 촬영, 사운드 등이 꼽힘.

○ TV 방송 섹터 내 교육훈련 현황

- 2008년 Skillset Creative Media Workforce 설문조사에 따르면, 55%의 TV 방송 섹터 종사자들이 교육훈련을 받았다고 답함.
- 각 부문별로는 TV 방송사업에 종사하는 인력의 64%, 케이블 및 위성 TV 종사자들의 53%, 독립 프로그램 제작업 종사자의 48%가 교육훈련을 받았다고 응답함.
- 정규직과 프리랜스 노동자를 비교하면, 정규직의 경우 64%가, 프리랜스 노동자의 경우 37%가 교육훈련을 받았다고 조사됨.
- TV 방송 섹터에서 가장 많이 시행하는 교육훈련 내용은 보건 및 안전 교육

(19%), 소프트웨어 활용법(16%), 편집(14%), 촬영(11%), 제작(10%), 보도 윤리(9%)로 조사되었음.

■ 영화 섹터 숙련 격차 현황

○ 창조미디어산업 전체 대비 영화 섹터 숙련 격차(Skills Gap) 현황

- Skillset의 2010년도 창조미디어산업 사용자 설문결과에 따르면, **37%**의 업체들이 현존하는 노동력에 숙련 격차가 있다고 답함.
- 이는 전체 창조미디어산업 평균 27% 보다 10%나 높음.

○ 숙련 격차(Skills Gap)가 두드러진 역량 분야

- 숙련 격차가 가장 많이 나타나는 역량 분야들로는, 영업 및 마케팅(53%), 포토샵, 아비드, 파이널 컷 프로 등 섹터에 특수한 소프트웨어 패키지 사용 능력(43%), 비즈니스 능력(특히, 사업 기획, 전략 수립 능력 41%) 등이 꼽힘.
- 프리랜스 인력군 내에서도 비슷한 조사 결과가 나왔음.
- 추가로, 프리랜스 인력군의 경우 재무관리 능력, 다중숙련(multi-skilling) 역량에 숙련 격차가 있다고 조사됨.

○ 영화 섹터 내 교육훈련 현황

- Skillset의 2010년도 창조미디어산업 사용자 설문결과에서 **58%**의 사용주들이 직원들을 위해 교육훈련을 제공했다고 응답했음.
- 이는 전체 창조미디어산업 평균 **45%**와 비교했을 때 높은 수치.
- 프리랜스 인력을 고용한 사용자 중 46%가 그들을 대상으로 한 교육훈련을 제공했다고 답함.
- 전체 영화 섹터 사용자의 19%가 차년도 교육훈련 계획이 있다고 응답함.
- 이는 전체 창조미디어산업 평균 18%와 비슷한 비율임.

○ 영화 섹터 내 숙련 격차 및 인력 부족이 나타나는 세부 부문

- 동료들 및 고객들과의 협상, 관계 관리 능력
- 팀 내 동기 부여, 사기 진작 및 갈등 해결 능력과 같은 매니지먼트/리더십 역량
- 사업적 감각, 회사의 가치사슬(value chain)에 대한 이해, 회계팀 이외의 다른 사업부 매니저들의 재무에 대한 이해도 등 비즈니스 역량.

- 고품질 첨단 프로젝트 제작 역량. (특히, 현재 런던 이외의 지역에서 요구됨)
- 내러티브 개발 능력.

(출처: Skillset (2009) Film Sector Employers Skills and Training Needs in Production, Distribution and Exhibition.)

○ 현재 영화 섹터 내 전문 기술이 필요한 부문

- 타 섹터에 비해 상대적으로 낮은 임금 수준 때문에 제작 회계 담당 인력 수급이 어려움.
- 사업적 감각과 통찰이 있는 임원급 인력 부족.
- 법적 절차 및 최근 규제 변화 등을 잘 알고 있는 로케이션 매니저 부족.
- 사업적 감각이 있는 제작자 부족.
- 현장 경험과 경력이 풍부한 영화 스태프들이 영국 전역에 골고루 분포하고 있지 않은 점.
- 정보통신기술(ICT)을 활용해 시장 분석 등을 할 수 있는 정보 관리 능력 부족.
- 소규모 업체들에 적당한 비즈니스 모델이 필요함.
- 마케팅 및 관객 취향에 대한 이해도가 높고 사업 감각이 있는 바이어(film buyers) 부족.
- 소규모 업체들 사업 자금 조성이 어려움.
- 기업 행사 등을 통해 새로운 사업 기획 포착할 필요가 있음.

■ 애니메이션 섹터 숙련 격차 현황

○ 창조미디어산업 전체 대비 애니메이션 섹터 숙련 격차(Skills Gap) 현황

- Skillset의 2010년도 창조미디어산업 사용자 설문결과에 따르면, **30%**의 업체들이 현존하는 노동력에 숙련 격차가 있다고 답함.
- 이는 전체 창조미디어산업 평균 27% 보다 약간 높은 것으로 드러남.

○ 숙련 격차(Skills Gap)가 두드러진 역량 분야

- 숙련 격차가 가장 많이 나타나는 역량 분야들로는, 기술(주로 CGI 기술 관련: 3D/애니메이션/VFX(Visual Effects)/그래픽 디자인 등), 섹터에 특수한 소프트웨어 패키지 사용 능력, 다중숙련(multi-skilling) 기술, 멀티플랫폼 콘텐츠 개발 능력(특히, 디지털 콘텐츠, 웹 사이트, 웹 어플리케이션 디자인 및 개발), 제작 관리 기술, 비즈니스 역량(특히, 상업적 감각, 피칭, 프리젠테이션, 사업 제안서 작성 기술 등) 등이 꼽힘.

○ 애니메이션 섹터 내 교육훈련 현황

- Skillset의 2010년도 창조미디어산업 사용자 설문결과에서 **44%**의 사용주들이 직원들을 위해 교육훈련을 제공했다고 응답했음.
- 이는 전체 창조미디어산업 평균 **45%**와 거의 비슷함.
- 프리랜스 인력을 고용한 사용자 중 73%가 그들을 대상으로 한 교육훈련을 제공했다고 답함.
- 전체 애니메이션 섹터 사용자의 **단 14%만**이 차년도 교육훈련 계획이 있다고 응답함.
- 2008년 Skillset 창조미디어산업 인력 설문조사에 따르면, 애니메이션 섹터 노동자의 71%가 교육훈련이 필요하다고 응답함.
- **47%**의 섹터 인력이 조사 시점인 2008년을 기준으로, 전년도에 총 37일의 교육훈련을 받았다고 조사됨.
- 이는 타 섹터에 비해 거의 두 배 가까이 높은 수치로, **기술집약적인 섹터**로서의 애니메이션 섹터의 특징을 여실히 보여줌.
- 즉 애니메이션 섹터에서 교육훈련은 거의 필수적인 것으로 인지되고 있음.
- 교육훈련에 들어간 비용 중 50% 이상을 사용자가 부담한 것으로 나타났음.
- 교육훈련을 받은 인력 중 **99%**가 교육훈련을 통해 **업무에 직접적인 도움을 받았다**고 밝힘.
- 65%가 넘는 섹터 종사자가 앞서 숙련 격차가 발생하는 분야의 교육훈련을 받기를 원함.
- 교육훈련과 관련해 현재 해당 섹터의 가장 큰 문제는 비용 부담과 관련한 것임.

5. 『제안/시사점- 해당 섹터 내 필요 역량을 중심으로』

■ TV 방송 섹터 미래 필요 역량

○ 잠재적 숙련 격차 발생 분야

- Skillset의 2010년도 창조미디어산업 사용자 설문결과에 따르면, TV 방송 섹터 사용자들은 다음과 같은 분야에서 미래 숙련 격차가 발생할 것으로 전망했음.
- 기술(33%), 멀티플랫폼 콘텐츠 개발 능력(30%), 리더십 및 매니지먼트(30%), 영업 및 마케팅(28%), 다중숙련(multi-skilling) 역량(28%), 창조적 재능(27%), 섹터에 특수한 소프트웨어 패키지 사용 능력(27%)

- 이 중 “기술” 관련한 세부 부문으로는 편집(13%), TV/비디오 제작(11%), 촬영 기술(7%)이 주요하게 언급됨.
- 이 중 “멀티플랫폼 콘텐츠 개발 능력”의 세부 부문 관련해서는, 다양한 영역 및 업무에서 숙련 격차가 예상되며, 이 중 사용자의 9%가 “일반적인 컴퓨터 기술” 부문에서 숙련 격차가 클 것으로 전망했음.

○ TV 방송 섹터 내 향후 주요하게 역량이 요구되는 업무 및 이슈

- √ 프로그램 혁신
- √ 딜 구조설계 (Deal structuring)
- √ 미디어 간 교차 소유권
- √ 지적 재산권 현안(IP issues)
- √ 포괄적 업무 스케줄링 능력
- √ Diagonal Thinking: 스토리텔링 능력을 바탕으로 하여, 이야기를 다양한 플랫폼과 다양한 지역에 적용함으로써 수익을 창출할 수 있는 능력.
- √ 멀티플랫폼 콘텐츠를 사업화시킬 수 있는 역량

○ YouView 출시에 따른 멀티플랫폼 역량에 대한 수요 증가

- YouView는 BBC, ITV, Channel 4, Five 등 지상파 방송사업자들과 통신사인 BT, 인터넷 서비스 사업자인 Talk Talk, 송출 사업자인 Arqiva가 공동으로 합작, 출자한 사업인 Project Canvas를 2010년 리브랜딩한 것임.
(출처: BBC News, *Project Canvas to become YouView*, 16 September 2010)
- YouView는 영국 내 IP 기반 TV 플랫폼을 이용하여 온라인 비디오 사업자들이 셋톱박스를 통해 서비스를 제공할 수 있도록 하는 사업 목적을 가짐.
- 2011년 상반기 출시 예정이었으나 기술적 문제로 미뤄져, 현재 2012년 초 서비스 개시 예정임.
- 이러한 새로운 플랫폼의 등장으로 IP 기반 주문형 콘텐츠 제공이 가능해진다는 것은 섹터 내 멀티플랫폼 콘텐츠를 개발하고 사업화시킬 수 있는 역량이 절실히 요구됨을 뜻함.
- 또한 이렇게 변화하는 사업 환경은 다음과 같은 고도의 매니지먼트 기술을 어느 때보다 요구함.
 - ▷ 자산 활용 및 관리
 - ▷ 위험 관리
 - ▷ 프로젝트 관리
 - ▷ 파트너십 및 투자자와의 관계 관리
 - ▷ 마케팅 및 홍보 관리

○ 디지털화에 따른 기술 전문성에 대한 요구

- 디지털화로 인해 창조미디어산업 전반의 상품 및 서비스 생산 과정에서 기술적 전문성에 대한 요구가 지속적으로 증가하고 있고, TV 방송 섹터 내에서도 이러한 추세는 계속 될 것으로 예상됨.

■ 영화 섹터 미래 필요 역량

○ 잠재적 숙련 격차 발생 분야

- Skillset의 2010년도 창조미디어산업 사용자 설문결과에 따르면, 영화 섹터 사용자들은 다음과 같은 분야에서 미래 숙련 격차가 발생할 것으로 전망했음.
- 리더십 및 매니지먼트(40%), 재무관리 능력(30%), 영업 및 마케팅(30%), 멀티 플랫폼 콘텐츠 개발 능력(28%, 특히 이 중 13%는 디지털 방송 및 디지털 프로젝트션을 언급했음)

○ 고도 기술 보유 인력이 요구되는 경쟁 환경

- 세계 시장에서 경쟁함과 동시에 대내투자 수준을 유지하기 위해서는 고도의 기술 인력이 필요함.
- HD, 디지털, 3D 기술 등의 도입으로 제작 인력이 새로운 기술 및 역량을 습득할 것이 요구됨.

○ 새로운 디지털 테크놀로지 시대에 맞는 매니지먼트 역량과 관련 이슈

- 디지털 환경에 전략적으로 대응할 수 있는 매니지먼트 역량이 필요함.
- 예를 들어, 온라인 및 디지털 판매 촉진을 위한 방안 강구, 파일 공유가 업계에 미치는 위협 관련한 대응 전략 고안 등, 새로운 부문에서 창조적 매니지먼트 역량이 요구되고 있음.
- 시시각각 변하는 촬영기술을 습득, 활용할 수 있어야 함.
- 촬영 원본을 디지털 포맷으로 관리하는 기술과 같은 데이터 관리 능력이 긴요함.
- 세트 제작 및 조명 인력의 수급을 잘 조정해야 함.
(특히 2012년 런던 올림픽 등으로 관련 인력 수급의 어려움이 예상됨으로 이에 대비하는 것이 필요함)
- 매니저급에는 새로운 비즈니스 모델에 대한 학습과 개발이 요구됨.

■ 애니메이션 섹터 미래 필요 역량

○ 잠재적 숙련 격차 발생 분야

- Skillset의 2010년도 창조미디어산업 사용자 설문결과에 따르면, 애니메이션 섹터 사용자들은 다음과 같은 분야에서 미래 숙련 격차가 발생할 것으로 전망했음.
- 3D/애니메이션/VFX(Visual Effects)/그래픽 디자인 등 CGI 기술(31%), 섹터에 특수한 소프트웨어 패키지 사용 능력(30%), 기업가 정신 등의 비즈니스 역량(29%), 영업 및 마케팅(26%), 멀티플랫폼 콘텐츠 개발 능력(22%), 창조적 재능(22%).

○ 애니메이션 섹터 내 향후 필요 기술

- 스테레오 3D 기술에 대한 수요 급증할 것으로 예상됨.
 - Nuke 소프트웨어 사용 기술에 대한 수요도 증가할 것으로 예상됨.
- (출처: Skillset's employer and stakeholder qualitative framework 2010)

⇒ 이렇듯 TV 방송, 영화, 애니메이션 3가지 섹터에서 공통적으로 나타나는 바, 디지털화로 대변되는 산업 환경 변화에 효과적으로 적응하고 지속가능한 성장을 이루기 위해서는 멀티플랫폼 콘텐츠 개발 및 사업화 등 섹터 간 연계를 잘 읽어내고 활용할 수 있는 역량이 무엇보다 절실하게 요구됨.

또한 이러한 환경에서 성공하기 위해서는 단지 실제 콘텐츠, 서비스, 상품 생산에 직접적으로 투여되는 기술 이외에도 변화하는 환경을 사업가적 눈으로 빠르게 읽어내고 효과적인 리더십으로 조직 내 혁신을 이끌어내며, 기술력과 창조성을 매개할 수 있는 매니지먼트 역량이 필요함.

각 섹터별로 현재의 인력 부족 및 숙련 격차의 원인과 미래 요구되는 기술 및 역량을 특성을 정확히 파악하고 그에 적합한 교육훈련 구조 및 내용을 설계할 수 있어야 함.

특히 최근 경기 침체로 인해 섹터 내 업체들이 자체적으로 교육훈련을 하기 어려운 상황임을 감안할 때, 효과적인 산학협력 모델을 고안하는 등 보다 탄력적이고 효율적인 인력개발 정책이 필요함.

또한 프리랜스 인력과 소규모 업체들이 많은 전체 산업 특성과 각 섹터, 더 나아가 각 섹터의 하부 부문별로 나타나는 인력 구조의 차이를 이해하고 그에 맞는 인력 육성 방안을 내올 수 있어야 함.